Pro rally-FR 10;11 13/11/00 13:33 Page 2

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE :

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

INDEX

1	GUIDE D'INSTALLATION	4
2	SÉLECTION DU PILOTE	4
3	MENU PRINCIPAL	5
4	MODES UN JOUEUR	9
5	MULTIJOUEUR	20
6	CRÉDITS	25
7	ASSISTANCE TECHNIQUE	31

Pro rally-FR 10;11 13/11/00 13:33 Page 4

1 Guide d'installation

1. Insérez le CD de "Pro Rally 2001" dans votre lecteur de CD-ROM.

2. Si l'installation se lance automatiquement, allez directement à l'étape 4.

3. Sinon, double-cliquez sur l'icone "Poste de travail". Double-cliquez ensuite sur l'icone "Pro Rally 2001" (normalement cet icone remplace celui de votre lecteur de CD-Rom). Le programme d'installation se lance.

4. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Pour lancer le jeu, s'il ne se lance pas automatiquement lorsque vous insérez le CD du jeu :

1. Reproduisez l'étape 3 du paragraphe précédent, puis cliquer sur Jouer.

2. Cliquez sur Démarrer, puis accédez au groupe de programme qui a été créé lors de l'installation (Programmes / Ubi Soft / ProRally 2001 par défaut) et cliquez sur l'icône du jeu.

Les modifications de dernière minute apportées au jeu ou au manuel sont précisées dans le fichier "lisezmoi.txt", situé dans le répertoire racine du CD.

2 Sélection du pilote

Pour commencer, vous devez d'abord taper votre nom. Cela permet de créer un pilote personnalisé qui enregistre vos configurations et vos progrès dans les différents modes de jeu. D'autres pilotes peuvent jouer et chacun dispose ainsi d'une "feuille de données" personnelle sur laquelle sont enregistrées les informations le concernant. Le jeu permet à 10 pilotes au maximum de s'inscrire sur un ordinateur. Si un pilote est déjà enregistré, le Menu Principal apparaît directement.

Dans cette fenêtre vous verrez les éléments suivants :

✦ Liste de pilotes disponibles. A côté, vous pouvez voir, sous la forme d'un pourcentage, votre progression dans le jeu.

✦ Bouton "Nouveau" : pour créer un nouveau pilote. Les données le concernant seront enregistrées dans une feuille de données spécifique à ce pilote.

✦ Bouton "Renommer" : pour changer le nom de votre pilote.

✦ Bouton "Supprimer" : pour supprimer le pilote de la liste ainsi que ses données.

✦ Les informations sur le joueur : sous forme de chiffres, elles reflètent les progrès du joueur dans chacun des modes de jeu :

Le score moyen sur 10 de l'Ecole de pilotage.

Les Etapes spéciales accomplies en mode Arcade.

Le nombre de victoires dans les différents Championnats. S'il n'y a aucune victoire, c'est la meilleure position obtenue qui apparaît.

Le chiffre de 100 % apparaît si vous avez obtenu 10 de moyenne à l'Ecole de pilotage, accompli toutes les Etapes en mode Arcade et gagné tous les Championnats.

3 Menu Principal

Dans ce menu, vous trouverez les options suivantes :

✦ Un Joueur (4) : permet l'accès aux différents modes de jeu pour un joueur seul. Elle inclut : Ecole de pilotage (4.1), Contre la montre (4.2), Arcade (4.3) et Championnat (4.4).

✦ Multijoueur (5): permet l'accès aux différents modes de jeu pour plusieurs joueurs, deux joueurs sur le même ordinateur (mode écran partagé) ou plusieurs joueurs sur plusieurs ordinateurs (IPX, modem, etc.).

✦ Options (3.1) : permet de modifier les configurations générales, graphiques, sonores ainsi que les contrôles.

✦ Choisir pilote (2) : affiche l'écran "Sélection du pilote", décrit précédemment.

✦ Crédits (8) : affiche la liste des personnes qui ont participé à la conception de ce jeu.
✦ Quitter (croix rouge située à gauche de l'écran) : permet de quitter le jeu. Vous pouvez également quitter le jeu en appuyant sur Alt+F4.

3.1 Options

Divisées en quatre parties :

3.1.1 Options générales

✦ Caméra par défaut : permet de choisir une caméra avant de commencer. Vous pouvez en changer durant la partie à l'aide des touches F1 à F4. La caméra sélectionnée devient la caméra par défaut.
✦ Système de mesure : permet de choisir entre les Kilomètres par heure (Km/h) et les Miles par heure (MPH).
✦ Jauges : permettent d'activer ou de désactiver les informations suivantes qui sont fournies au joueur :

Mini carte
Compteur de vitesse
Temps
Icônes de dégâts

3.1.2 Options graphiques

✦ Résolution d'écran : permet de choisir la résolution avec laquelle vous voulez jouer : elle peut aller d'un minimum de 640 x 480 à un maximum de 1600 x 1200, selon votre carte graphique et votre moniteur. Naturellement une résolution élevée améliore la qualité graphique mais réduit les performances (recommandé uniquement pour les ordinateurs puissants).
✦ Couleurs : indique la profondeur des couleurs utilisées pour les graphismes. En 32 bits, les images seront de meilleure qualité mais demanderont plus de ressources à l'ordinateur. Certaines cartes ne prennent pas en charge un affichage en 32 bits.
✦ Synchronisation verticale : force à attendre un rafraîchissement de l'écran pour dessiner l'image suivante. Ainsi, le nombre d'images affichées par seconde est limité à la fréquence du moniteur, mais cela peut provoquer des problèmes d'affichage mineurs, particulièrement avec de vieilles cartes.
✦ Niveau de détail : permet de régler le niveau de détail de façon à avoir plus de fluidité dans le jeu (un nombre élevé d'images par seconde). Il peut être réglé au niveau de la visibilité, des détails des voitures, des lumières, des ombres et des effets spéciaux. Il est également possible de régler le niveau de détail pour le mode écran partagé.

3.1.3 Options sonores

Les volumes sonores du jeu peuvent être réglés dans les catégories suivantes :
✦ Voiture : bruit du moteur et autres sons connexes comme les mécaniques (freins, turbo, vitesses, dérapage, nature du terrain etc.).
✦ Copilote : indications verbales du copilote (avertissement en cas de virage ou de danger, compte à rebours, etc.) informations orales dans les menus.
✦ Environnement : tous les sons des alentours, dont la météorologie, le public, les bruits de la nature, etc.
✦ Musique : volume de la musique dans le jeu comme dans les menus.
Régler le curseur sur la position minimum revient à "couper" le son. Il est de toute façon possible de régler le son à partir du jeu grâce au menu déroulant auquel vous accédez en appuyant sur la touche Échap.

De plus, il est possible de choisir la sortie son pour un réglage optimal du son (ces modifications ne sont possibles que si votre carte gère les options 3D). Parmi ces options figurent :

- ✦ 1 haut-parleur : son mono.
- ✦ 2 haut-parleurs : son stéréo.
- ✦ 4 haut-parleurs : quadriphonie.
- ✦ Son Surround
- ✦ Casque

3.1.4 Contrôles

Cet écran vous permet de choisir le périphérique de contrôle que vous souhaitez utiliser dans le jeu et de redéfinir les options. Il y a trois configurations par défaut : clavier, joystick et volant. Lorsque vous avez choisi un périphérique principal, vous pouvez le combiner avec un second : par exemple, utiliser le clavier pour la direction et le joystick pour le freinage et l'accélération (ou l'inverse).

Les flèches blanches vous permettent de modifier les configurations par défaut. Pour affecter une nouvelle touche à une fonction, il vous suffit de cliquer sur cette fonction et d'appuyer sur la nouvelle touche choisie.

Les touches par défaut sont les suivantes :

Action	Touche
Accélérer	↑
Freiner	↓
Droite *	
Gauche *	
Frein à main	Espace
Rapport supérieur	Maj
Rapport inférieur	Ctrl
Rétablir voiture	A

* ces contrôles ne peuvent être modifiés si vous jouez avec un volant.

Certaines touches de fonction supplémentaires ne peuvent pas être reconfigurées.

Action	Touche
Caméra 1 - devant la voiture	F1
Caméra 2 - cockpit	F2
Caméra 3 - vue arrière basse	F3
Caméra 4 - vue arrière haute	F4
Échap ou F10	Pause / Menu

4 Modes un joueur

Dans cette rubrique vous sont présentés les quatre modes qui peuvent être joués par un joueur seul :

- ✦ Ecole de pilotage (4.1)
- ✦ Contre la montre (4.2)
- ✦ Arcade (4.3)
- ✦ Championnat (4.4)

4.1 Ecole de pilotage

Avant de pouvoir participer au Championnat professionnel, vous devez réussir tous les tests et atteindre le niveau minimal de pilotage requis. Vous devez terminer le mode Ecole de pilotage avec un score minimal de 5.

Les 6 premiers tests se déroulent dans un parking où ont été reconstitués différents circuits de façon à évaluer les aptitudes de pilotage indispensables à la conduite Rallye.

Pro rally-FR 10;11 13/11/00 13:33 Page 10

- ✦ Virages à 90°
- ✦ Circuit en 8
- ✦ Slalom
- ✦ Virages à 180º
- ✦ Virages à 90° et 180º
- ✦ Circuit complexe combinant ces différentes difficultés.

Lorsque vous avez réussi cette première série, vous passez à une deuxième volée de 4 tests sur route, avec des conditions de pilotage réalistes. Vous avez ainsi un avant-goût de vos rallyes futurs...

Les tests s'enchaînent de façon linéaire, vous devez les passer dans l'ordre. A chaque écran de présentation, il vous suffit de cliquer pour lancer le test et tenter votre chance.

4.1.1 Informations sur les tests

L'objectif du test vous est décrit : en général il s'agit de terminer le plus rapidement possible. Un petit texte vous indique quelle technique vous devez mettre en oeuvre pour réussir et une séquence vidéo vous présente le parcours. Vous pouvez également voir une démonstration effectuée par un instructeur qui vous donne des indications précises telles que les distances de freinage avant un virage, les angles de virage... Cette démonstration est une bonne source de conseils, mais n'est pas à considérer comme une règle d'or : à chaque pilote de développer sa technique et son style propres.

Vous pouvez aussi consulter la liste des meilleurs temps ainsi que le meilleur score du joueur actuel.

Cliquez sur le bouton "Suivant" (flèche verte) pour lancer le test.

4.1.2 Calcul des scores

En rallye, il est important d'être rapide, mais il est au moins aussi important de garder la voiture en bon état. Il vous faudra peut-être franchir plusieurs Etapes avant de parvenir au Garage et de pouvoir réparer votre voiture Les dégâts subis peuvent sévèrement altérer ses performances et vous faire perdre plusieurs places, même si votre pilotage est irréprochable !

C'est pourquoi les tests de l'Ecole de pilotage portent non seulement sur votre rapidité mais également sur la précision de votre pilotage (en d'autres termes, sur l'état de la voiture à la fin de la course).

Le temps qui vous reste est affiché sous la forme d'un compte à rebours en haut de l'écran. Votre course se termine lorsqu'il atteint zéro, mais aussi lorsque la somme de dégâts est trop importante : vous devez alors repasser le test. De même, si vous parvenez à terminer la course votre score prendra en compte votre temps et les dégâts subis.

Rappelez-vous que les deux facteurs ont la même importance : ce n'est pas parce que vous avez terminé dans les temps que votre score sera bon. Si votre voiture s'est changée en épave durant la course, vous avez de bonnes chances d'être forcé de recommencer le test.

Vous pouvez quitter l'Ecole de pilotage lorsque vous avez réussi tous les tests, c'est-à-dire lorsque vous totalisez un score général d'au moins 5. A partir de là, vous avez accès au premier Championnat, Kit Car, au cours duquel les constructeurs détermineront si vous avez assez de talent pour passer au niveau supérieur.

Cependant, vous pouvez retourner à l'Ecole de pilotage quand vous le

voulez pour améliorer vos temps, votre score et votre classement. Si vous obtenez un score supérieur à 8,5/10, vous serez considéré comme un excellent débutant et aurez accès au second Championnat, où vous pourrez piloter les célèbres bolides de la classe WRC.

4.2 Contre la montre

Vous courez sur la spéciale de votre choix avec un des véhicules accessibles en mode Championnat (si ce mode n'est pas accessible, vous aurez de toute façon accès au Kit Car).

De plus, vous pouvez enregistrer votre course sous la forme d'un fantôme et, ainsi, courir la fois suivante contre votre meilleure performance. Vous pouvez également courir contre n'importe quel fantôme (en l'activant depuis le menu) et même télécharger un fantôme depuis Internet.

Pour courir contre le fantôme de la performance que vous venez de réaliser, cliquez sur "Recommencer" à la fin de la course. Vous rejouerez la même course contre le fantôme de votre course précédente. Si vous répétez la même manœuvre après cette nouvelle course, vous courrez cette fois contre la meilleure des deux performances précédentes. Le fantôme est effacé lorsque vous quittez le mode contre la montre, à moins que vous ne choisissiez l'option "Enreg. Fantôme".

4.3 Arcade

Ce mode vous permet non seulement de progresser rapidement grâce à une jouabilité accrue par la simplicité du mode, mais également de découvrir une autre façon de jouer.

Vous affrontez 9 concurrents que vous devez dépasser pour réussir l'Etape. Vous disposez d'un capital-temps au départ qui diminue régulièrement mais que vous réapprovisionnez en dépassant un concurrent. Vous aurez perdu si le compte à rebours atteint zéro ou si l'une des voitures arrive avant vous.

Vos concurrents sont des fantômes, ce qui signifie qu'il ne peut pas y avoir de collision.

Des 24 Etapes, la première de chaque groupe de quatre est accessible. Lorsqu'une étape est réussie, vous avez accès à la suivante.

Vous ne pouvez courir qu'avec les voitures WRC. Elles subiront des déformations mais pas de réels dégâts mécaniques : vous pouvez donc adopter un style de pilotage plus "agressif".

4.4 Championnat

4.4.1 Introduction

Ici apparaît l'esprit du rallye lui-même. Le système du jeu est le suivant :

Une seule voiture court, sans adversaire, et elle tente de faire le meilleur score dans chaque Etape. Lorsque l'étape prend fin, le temps réalisé est ajouté aux temps des étapes précédentes. A la fin de chaque étape, vous pouvez rentrer au garage pour y faire réparer les dégâts subis pendant la course. La voiture y est également réglée (toujours dans un temps limité). A la fin de toutes les Etapes spéciales, tous les temps sont additionnés et des points spécifiques sont attribués aux pilotes en fonction de leur place :

1er	10 points
2ème	6 points
3ème	4 points
4ème	3 points
5ème	2 points
6ème	1 point

Vous passez ensuite à un autre rallye. Il se déroule de la même façon, mais diffère quant à son climat, la nature de son terrain, la longueur de ses sections, etc. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les rallyes aient été courus et que le Championnat se termine. Les points sont additionnés et le pilote qui a le plus de points est proclamé Champion du monde.

4.4.2 Types de Championnats

Il y a trois Championnats disponibles :

✦ Kit Car : ce Championnat est composé de six Rallyes, tous situés en Europe. Le niveau des adversaires n'est pas très élevé. Vous avez accès au Championnat suivant si vous êtes dans les cinq premiers.

✦ WRC : ce Championnat est réservé à l'élite des pilotes. Les voitures qui roulent ici sont les plus puissantes du moment et il vous faut posséder un haut niveau pour les maîtriser. Dans ce Championnat, vous concourez dans 12 Rallyes situés dans différents pays du monde. Vous devez terminer dans les 3 premiers si vous voulez passer au Championnat suivant.

✦ Légende : comme dans le Championnat précédent, vous courez 12 Rallyes. Mais vous avez accès à des voitures de catégorie B. Ces voitures ont été construites pour permettre aux ingénieurs de leur donner toute la puissance qu'ils veulent, au lieu d'être limités par les règles strictes des groupes A et WRC. Cependant, leur utilisation officielle a été abolie au milieu des années 1980.

4.4.3 Règles

Il y a des accommodements avec la réalité dans le jeu. Par exemple, il est possible de replacer la voiture sur la route lorsque vous vous en êtes éloigné. Vous subissez alors une pénalité de dix secondes. Par contre, si vous vous écartez à l'excès, le programme le détecte et vous renvoie automatiquement sur la route. Dans ce cas, il n'y a pas de pénalité.

Il y a également une pénalité de dix secondes si vous voulez couper un virage de façon outrancière ou si vous prenez un raccourci hors piste entre deux virages importants.

Pour apprendre à vous débrouiller en course, vous n'avez pas nécessairement à finir l'Etape. Le joueur peut évaluer ses performances lorsqu'il passe les différents points de contrôle en les comparant avec les temps réalisés par les concurrents qui sont déjà passés.

4.4.4 Garage

Ici, vous êtes autorisé à réparer les dégâts que la voiture a subis. Vous voyez apparaître 8 graphiques qui résument les dégâts sur les 8 éléments susceptibles d'être endommagés. Vous avez un délai maximum de 30 minutes pour tout faire, vous devez donc choisir les éléments à réparer en fonction de l'importance des dégâts.

C'est là également que vous pouvez changer de type de pneu pour les étapes suivantes.

4.4.5 Copilote

En raison de la longueur et de la complexité de la course, l'aide d'un copilote est indispensable. Il indique aussi précisément que possible tout ce qu'il faut savoir sur l'étape en cours. Il le fait sous forme de phrases brèves décrivant l'événement qui aura lieu dans les prochaines secondes. Cela inclut :

✦ Le type de virage : c'est l'information principale et elle comprend trois éléments, la direction, le degré et une information supplémentaire.

La direction, évidemment, peut être gauche ou droite.

Le degré est divisé en 5 catégories, du plus large au plus étroit, en fonction de l'entrée et de la sortie du virage (sans tenir compte de sa longueur) :

Type 1 : angle court (entre 5 et 30º) qu'on peut prendre même sans freiner.

Type 2 : angle court-moyen (entre 30 et 55º). Il faut freiner ou au moins lever un peu le pied.

Type 3 : angle moyen (entre 55 et 70º). Il est nécessaire de freiner, encore qu'il soit peut-être possible de couper à la corde et de gagner quelques dixièmes de secondes.

Type 4 : angle droit ou quasi-angle droit (entre 70 et 100º). Vous devez freiner à l'avance et peut-être utiliser le frein à main.

Type 5 : virages en épingle à cheveux (entre 100 et 170º). Là, il faut freiner presque complètement. L'utilisation du frein à main est indispensable si vous voulez tourner correctement.

Pro rally-FR 10;11 13/11/00 13:33 Page 18

Information supplémentaire. Elle peut prendre l'une des formes suivantes :

Virage long : indique que la longueur du virage est supérieure à la normale. De cette façon, si on vous annonce un "Long Droit-4", même s'il fait 90º, l'arc qu'il mesure peut durer sur une longue distance et le tournant peut être pris comme s'il s'agissait d'un virage de type 3.

Virages ouverts et fermés (vous entendez "ouvert" et "fermé") : signifie que le degré du virage ouvre ou se ferme pendant le tournant. Un "Gauche-3, fermé" décrit un virage qui commence avec un angle inférieur à l'habitude pour un type 3, mais rétrécit vers la fin. Il faut donc accroître l'angle de virage.

Distance du virage. Cette information est presque toujours donnée dans les longues lignes droites, où l'on atteint des vitesses élevées, de sorte que le virage suivant peut s'avérer plus dangereux que la moyenne. C'est la raison pour laquelle vous avez besoin d'un avertissement supplémentaire.

✦ Un avertissement ("Attention !"). Il est prononcé avant une précision sur la nature du prochain obstacle, qui peut accroître la probabilité d'un accident. En général, il indique aussi un événement qui brise la fluidité de la course. Par exemple, si vous avez jusque là profité de telle vitesse moyenne, continuer à cette vitesse va inévitablement empêcher le pilote de voir l'obstacle à temps. Vous risquez alors de sortir de la piste, voire de subir un accident bien plus grave.

✦ Les informations d'après virage : après avoir pris le virage, vous entendez des informations connexes (sur la sortie du virage ou le terrain qui lui succède immédiatement). Elles prennent presque toujours la forme d'un avertissement. Par exemple : "Attention, pont !", "Attention, arbre !", etc.

✦ Les informations sur le terrain : vous préviennent du type de terrain sur lequel vous allez entrer ("...sur terre", "...sur asphalte", etc.).

✦ Des informations supplémentaires, telles que "Attention, saut !", "Attention, dépression !"... Lorsque vous entendez ces indications, il est toujours préférable de freiner un peu.

✦ Les commentaires. Dans certains virages, le copilote juge le degré de précision et la vitesse de votre approche et vous fait un commentaire en regard de votre performance.

✦ Les messages d'encouragement. Le copilote est embarqué dans la même aventure que vous et il a tout intérêt à vous stimuler. Il vous encourage donc dans les moments où il n'a rien de plus intéressant à dire.

Pro rally-FR 10;11 13/11/00 13:33 Page 20

5 Multijoueur

Ici, vous trouvez les modes de jeu pour plusieurs joueurs, classés selon le type de connexion que vous avez choisie.

5.1 Types de connexion

5.1.1 Ecran partagé

Deux joueurs peuvent jouer sur le même ordinateur en écran partagé. Vous pouvez choisir le type de partage (horizontal ou vertical).

Comme l'ordinateur doit calculer deux affichages graphiques, ce mode s'avère plus lent sur les ordinateurs les moins performants. Dans ce cas, il est préférable de modifier la configuration des options graphiques. De même, les contrôles des deux joueurs peuvent être configurés dans l'écran des options de contrôle.

5.1.2 Réseau (IPX-TCP/IP)

Vous pouvez jouer en réseau en utilisant les protocoles IPX ou TCP/IP. Il faut installer ces protocoles pour pouvoir vous en servir.

5.1.3 Modem

Pour la connexion modem, spécifiez le modem que vous souhaitez utiliser (si vous en avez plusieurs). Vous ne pouvez jouer qu'à deux en utilisant une connexion par modem : le joueur qui crée la partie et le joueur qui se connecte à la partie. Celui qui crée la partie accède à l'écran des sessions en mode réponse automatique de façon à ce que l'autre joueur puisse l'appeler. Celui qui appelle doit avoir enregistré le numéro de téléphone du créateur de la partie. Si la partie a déjà été créée, le second joueur se connecte directement à la partie.

5.1.4 Câble série

Il est également possible de connecter les deux ordinateurs par leur port série. Ainsi, une fois que la connexion physique a été effectuée, il vous suffit de choisir la vitesse de connexion.

Excepté pour le mode écran partagé, vous accéderez à l'écran session, comme expliqué ci-dessous.

5.2 Ecran session

Ici apparaissent toutes les sessions créées sous la connexion qui a été choisie.

Dans la première fenêtre se trouve le nom de la session, précédé d'une lettre qui indique

le statut de la session (ouverte, fermée)

Vous trouverez également les boutons suivants :

- Rejoindre : pour entrer dans la session choisie.

- Actualiser : il vous permet de mettre à jour les informations concernant les sessions

- Créer : pour créer une partie, vous aurez besoin d'entrer le nom de la partie et si vous le désirez un mot de passe. Vous passez donc sur le menu de Création.

5.3 Ecran création

Seul le créateur de la partie a accès à cet écran (c'est-à-dire, le joueur qui a choisi "Créer partie" sur l'Ecran session. Voici les différents éléments dont il est composé:

✦ Sur la partie centrale figurent toutes les Etapes spéciales du jeu. Il vous suffit de cliquer dessus avec le bouton gauche pour les ajouter au Rallye en cours qui est affiché sur la partie gauche de l'écran. Il peut inclure un maximum de 30 Etapes Spéciales (ES), y compris les Tests de l'Ecole de pilotage. Pour les supprimer, il faut cliquer sur la liste de gauche.

✦ Dans la marge de droite, vous avez accès aux options de création :

- **Nouveau :** supprime toutes les Etapes spéciales et les Rallyes sélectionnés. Les options des règles restent telles quelles.
- **Toutes :** sélectionne toutes les Etapes spéciales (ES)
- **Championnat aléatoire :** cliquez sur cette option permet de générer un Rallye de façon aléatoire.

✦ La partie en bas à droite est réservée aux règles que le créateur impose. En voici un résumé :

- **Décompte :** il détermine ce qui sera pris en compte pour gagner le Championnat. Si c'est le Temps, seul le temps effectué sera comptabilisé. Si c'est les Points, pour chaque Etape spéciale un nombre de points est attribué en accord avec la classification.
- **Dégâts :** l'option Oui permet d'inclure les dégâts et les détériorations de la voiture. L'option Non activera le décompte des dégâts visuels mais pas des dégâts mécaniques.
- **Nbre max joueurs :** le maximum est de 99 joueurs.
- **Session :** précise la nature de la session de jeu. Si elle est Ouverte, des joueurs peuvent se joindre à la session. Si elle est Fermée, personne n'obtiendra l'autorisation de se connecter.

Pro rally-FR 10;11 13/11/00 13:33 Page 24

5.4 Ecran de préparation

Les joueurs ont accès à cet écran lorsqu'ils entrent dans la partie, le créateur lorsqu'il/elle a fini de configurer la session.

Vous trouverez ici des informations sur le Championnat via la colonne Rallye, la liste des joueurs organisée suivant leur classement, des informations sur l'Etape spéciale suivante et des informations sur la voiture choisie.

Les options suivantes sont disponibles :

Commencer : pour passer à l'Etape spéciale suivante. Seul le créateur y a accès.

Quitter : pour quitter la session de jeu et revenir à l'écran session.

N'oubliez pas que tous les joueurs ont à disposition une fenêtre de discussion.

6 Credits

Project Manager
David Darnés

Studio Manager
Maria Teresa Cordon
David Darnés

Development Studio Technical Director
David Broc

Lead Programmer
Alex Martens
With Francisco Tellez

Developer Team:
Pablo Alonso
Luis Cascante
Mercè Castellá
Santiago Esteban
Eduardo García
Juan Renato Moreno
Bernat Pina
Alex Rodriguez
Victor Sánchez
Toni Zamora
David Hontecillas

Info-Designers And Car Behavior Team
Lead Info-Designers
Cyril Deroineau With David Douillard

Info-Designers Team:
Frederic Monot
Nicolas Knepper

Graphic Studio
Graphic Studio Manager
Javier Flores With Sandra Vaquero

Artistic Director
David Lopez

Graphic Team:
Patrick Fodére
Marta Freixas
Rafa Garrès
Xavi Gordillo
Santi Gutierrez
Oscar Jimenez
Ricardo Peregrina
Alberto Rodriguez

Storyboard Original Idea
Patrick Fodére With Julio Del Rio

Integration
Xavier Le Dantec And His Team

Pro rally-FR 10;11 13/11/00 13:33 Page 26

Game Designer Studio
Lead Game Designer
Zoran Milisavljevic

Game Designer Assistant
Javier Soto

Sound And Music Studio
Audio Production Manager
Sylvain Brunet

Artistic Director
Manu Bachet

Music By Brut Orquestra And
Mixed By Cédric Champalou

Lead Sound Designer
Joan Trenchs

Sound And Voices Recording:
Oscar Araujo Productions (Bcn
Studios)

Spanish Voices: Alfonso Vall"S
English Voices:
French Voices:
German Voices:
Italian Voices:
Portuguese Voices:

Lead Data Manager
Eduard Serra With David Houssin

Localization Studio
Localization Manager
Coralie Martin

Localization Team
Xavier Kemmlein
Jean-Sebastien Ferey

Test Studio
Studio Managers
Eric Tremblay With Vincent Paquet

Test Team:
Eric St-Jean And His Team

Marketing
International Marketing Manager
Domitile Doat
Sebastien Puel

International Marketing Assitants
Xavier Lacarrière And Thomas
Legrand

Marketing Team
Spain: Oriol Rosel
United Kingdom: Jim Hill
France: Sylvaine Gomez
Germany: Nicole Hechler
Netherlands: Marcel Keij
Italy: Christian Born

Game Designer Studio
Lead Game Designer
Zoran Milisavljevic

Game Designer Assistant
Javier Soto

Sound And Music Studio
Audio Production Manager
Sylvain Brunet

Artistic Director
Manu Bachet

Music By Brut Orquestra And
Mixed By Cédric Champalou

Lead Sound Designer
Joan Trenchs

Sound And Voices Recording:
Oscar Araujo Productions (Bcn
Studios)

Spanish Voices: Alfonso Vall"S
English Voices:
French Voices:
German Voices:
Italian Voices:
Portuguese Voices:

Lead Data Manager
Eduard Serra With David Houssin

Localization Studio
Localization Manager
Coralie Martin

Localization Team
Xavier Kemmlein
Jean-Sebastien Ferey

Test Studio
Studio Managers
Eric Tremblay With Vincent Paquet

Test Team:
Eric St-Jean And His Team

Marketing
International Marketing Manager
Domitile Doat
Sebastien Puel

International Marketing Assitants
Xavier Lacarrière And Thomas
Legrand

Marketing Team
Spain: Oriol Rosel
United Kingdom: Jim Hill
France: Sylvaine Gomez
Germany: Nicole Hechler
Netherlands: Marcel Keij
Italy: Christian Born

Pro rally-FR 10;11 13/11/00 13:33 Page 28

Worldwide

Studio Managers
Montreuil
Christine Burgess

Quality Assurance
Serge Hascoet With Thomas Belmont

Production
Gerard Guillemot

Publisher
Yves Guillemot

Development
Michel Guillemot

Special Thanks To:
Julien Bouvrais, François Karr, Marc Ordinas, José Piquer, Toni Cáceres, David Reyes, Fernando Solano, Julio Del Río, Rafael García, Josefina, Miiguel Pérez, Josep M Guitart, Sergi Garcia, Jordi Viñas, Xavier Segura, Rafael Duyos, Moises Gimeno, Dani Gimeno, Police Of Torello.
And All The People Around The World

Who Have Been Involved In The Project
(France, Rumania, Morocco, Canada).

Pro rally-FR 10;11 13/11/00 13:33 Page 30

GARANTIE

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.
Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.
Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et, si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft

Rue des peupliers

56910 Carentoir

UBI SOFT À VOTRE SERVICE...

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête ? Vous voulez simplement en savoir plus sur nos prochains titres ?
Voici toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique.

Service Consommateurs : infos, trucs et soluces

- Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?
- Vous désirez connaître LE code de triche qui vous permettra de devenir un joueur infaillible ?
- Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Tél : 08.36.68.46.32. (2,23 F/min)
Accès techniciens : lundi au vendredi
9h30-13h et 14h00-19h
Fax : 01.48.57.07.41
serviceconso@ubisoft.fr
Service Consommateurs Ubi Soft
28 rue Armand Carrel
93108 Montreuil Sous Bois

Support Technique

- Vous éprouvez des difficultés lors des phases d'installation, de lancement ou d'exécution de votre logiciel ?
- Vous désirez être informé des patches et mises à jour concernant le produit que vous venez d'acquérir ?

Tél : 0825.355.306 (0,99 F/min)
Accès techniciens : lundi au
vendredi 9h30-19h30
Fax : 02.99.08.96.45.
supportechnique@ubisoft.fr
Support Technique Ubi Soft
Rue des Peupliers
56910 Carentoir

N'hésitez pas à contacter notre Support Technique qui vous donnera la bonne marche à suivre pour que vous puissiez exploiter votre logiciel comme il se doit.

36 15 UBI SOFT (2,23 F/min) et site internet " www.ubisoft.fr "

Nos services minitel " 3615 UBI SOFT " et internet " www.ubisoft.fr " sont ouverts 24 heures/24 et 7 jours/7.
En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S,de participer à de nombreux concours ou de télécharger les démos ou les mises à jour de vos logiciels favoris (uniquement sur internet).
Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels Ubi Soft qui vous intéressent.

Pro rally-FR 10;11 13/11/00 13:33 Page 32